

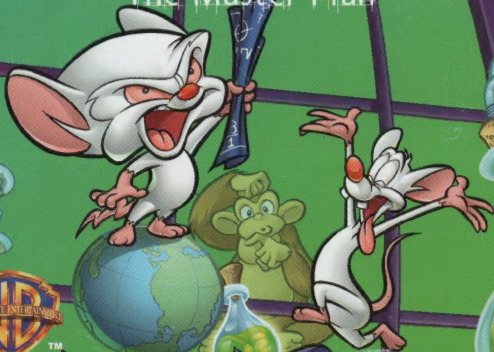
GAME BOY ADVANCE

TM

AGB-APIP-EUR

# PINKY *and* THE BRAIN

The Master Plan™



TM


**SWING!**  
ENTERTAINMENT Media AG

INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

**Nintendo®**

NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

NINTENDO®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.


ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURART UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET DOOR CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DET ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.


DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SØG ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

 English .....3-22

 Français.....23-42

 Deutsch.....43-62

 Española .....63-82



# PINKY *and* THE BRAIN



## The Master Plan

### CONTENTS

The Master Plan.....	5	The Villains.....	13
Getting Started.....	6	The Game.....	14
Options.....	8	Multiplayer Mode.....	16
Controls.....	9	Levels.....	18
The Game Screen.....	10	Notes.....	20
Items.....	11		
The Masterminds.....	12		





# THE MASTER PLAN

MASTER PLAN  
①A.

The plan is brilliant, even if Brain says so himself. Maximizing the power of his incredible cranium, he and Pinky will use a weather satellite to control the weather and take over the world! But Doofus and Doofus, the duo's disturbed counterparts, steal the blueprints and have some plans of their own...Naarf!

From a cage in Acme Labs to the spectacular space station, Pinky and The Brain will travel the globe and beyond to get back the stolen plan. Cruise the seas in a submarine or race through the desert in a jeep...controllable vehicles are just a small part of the adventure! Be smart, be quick and get that plan! If you fail, it's back to the old drawing board.

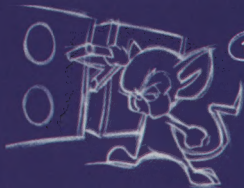
$$\frac{EMC^2 - 2y}{1} = \frac{1}{2} \text{ooo}$$





# GETTING STARTED

Thank you for purchasing *Pinky and The Brain: The Master Plan™*.



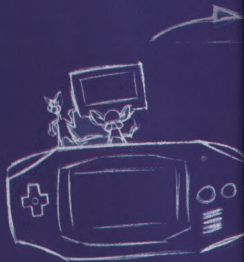
1.

Before inserting the Game Pak, make sure that your Nintendo Game Boy Advance™ is switched off. The Game Pak may be damaged if inserted while your Nintendo GBA system is on.

6

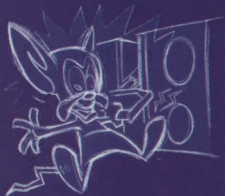
2.

Insert *Pinky and The Brain: The Master Plan™* Game Pak in the slot located on the top of your Nintendo GBA system.

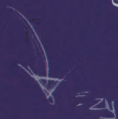


PROJECT ZBC-1 Ac

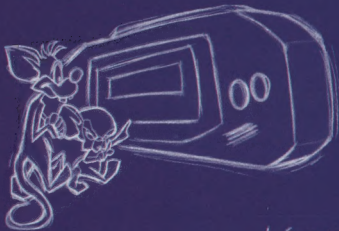




3. Turn ON the POWER switch, which is located on the bottom left side of your GBA system.



4. The Nintendo logo screen should appear, followed by the *Pinky and The Brain: The Master Plan* introduction screen. If there are any problems, please repeat steps 1 and 2.



$$\begin{array}{r} 6-2A^2 \\ 12A^2 \end{array}$$

5. Press START and begin the game!

# OPTIONS

Press the Control Pad Up and Down to select your desired option, then left and right to change that option's setting. Press the B button to exit the options screen.

## New Game

Start a new game.

## Passcode

Enter a password to continue a previous game. Use the Control Pad to select a window, then press the A Button to choose the characters. Press START to enter the password. Use the B Button to exit the screen.

## Multiplayer

Start a multiplayer game.  
(see pg.14)

## Options

Enter the options screen.

## Tries

Select the number of tries you wish to play with (1 to 6).

## Continues

Select the number of continues you want to play with (1 to 3).

## BGM

Music test.

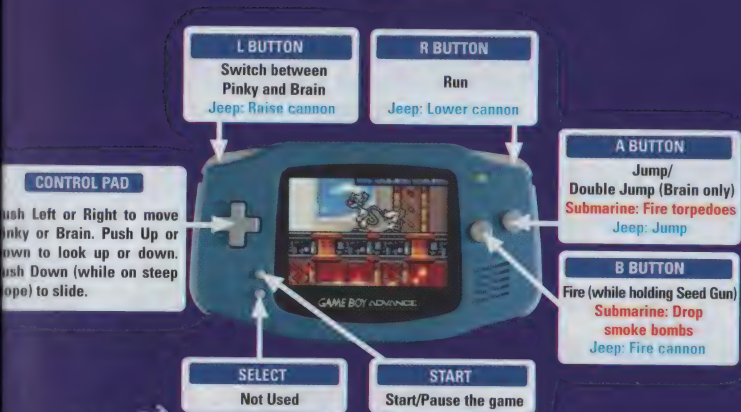
## SFX

Sound test.

## Credits

Find out who made the game!

# CONTROLS



Trajectory

## THE GAME SCREEN

## Pinky

## Character letters

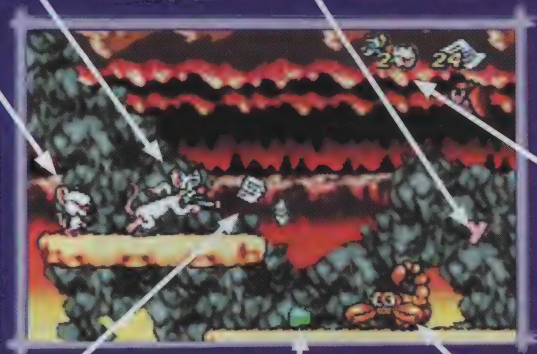
## Brain

Tries

## Plan Pages

## Green Cheese

## Enemy



10

# ITEMS

## Plan Pages



Single pages of Brain's master plan. Collect all 99 for a bonus round.

## Seed Gun



Defeat enemies the easy way with this seed firing gun. It will also protect you from one hit, though you will lose the gun.

## Sneaker



Lace these up for additional speed.

## Extra Tries



You can never have too many extra tries.

## Green Cheese



Radioactive snack that has unusual effects on Pinky and Brain.

## Character Letters

**PINKY**

Collect all the letters in a character's name for a bonus.

# THE MASTERMINDS

## The Brain

Once a simple lab mouse, Brain was genetically altered and transformed into a mad genius, who every night plots to take over the world.

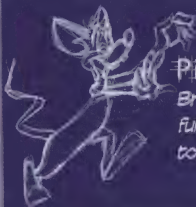


### Special Ability

**Double Jump.** Press the A Button again during a normal jump.

### Green Cheese Effect

Lets *Brain* increase the size of his head and float in the air for a short amount of time.



## Pinky

Brain's bungling, fun-loving, but not too bright partner.

### Special Ability

**Speed.** Pinky can run fast and jump great distances.



### Green Cheese Effect

*Pinky* becomes temporarily invulnerable and can break through some walls.



# THE VILLAINS



## Roofus and Doofus

*Devious and sneaky, these rats are Pinky and The Brain's evil counterparts.*

$$4\frac{9}{e} = 2\frac{1}{b^2}$$

13

$$\frac{E^2}{2}$$

## Cheeky Monkey

*Doing Roofus' and Doofus' dirty work, he's the boss character at the end of most levels.*



= up ↑



# THE GAME

The game begins back home in ACME labs when you discover that Roofus and Doofus have stolen Brain's Master Plan. From there, it's a global quest for world domination...but there are a few things you've got to know first:

## Enemies

Defeat enemies in one of three ways — by jumping on them, by shooting them with the seed gun (if you have it) or by knocking them over when sliding down slopes. Some enemies will take multiple hits before they are knocked out.

## Items

There are collectible items on every level that will help you win the game and even unlock bonuses. See 'Items' (pg. 9) for details.

## Checkpoints

Touch these balloons to activate a checkpoint. If you lose a level, you will continue from the last active checkpoint.

## Stage Doors

If either Pinky or Brain is knocked out, and the other character continues on, you can regroup with your partner by touching the stage door.

2G-547<sup>22</sup>



## Battling the Boss

For most encounters with Cheeky Monkey, just follow on-screen instructions. But here's some help for the more challenging confrontations.

### RAPPER MONKEY (Shark Level)

Button icons float up the screen toward changing colored lights. When a button icon crosses a green light, hit that button on your Control Pad. The sequences will get faster and faster, so you'll need to be quick to escape the shark.

### DRUMMER MONKEY (Jungle Beats Level)

Cheeky Monkey plays drums that have button icons on them. As he hits the drums, follow his pattern on your control pad. Keep up, because after each correct response, he'll add a new beat to the pattern.

# MULTIPLAYER MODE



Each player starts out with 2 minutes on his clock. When a player's clock reaches zero, he is removed from the game. The last man standing is the winner. Pick up the green cheese, and your clock will pause as long as you have it. The other players may steal the cheese by shooting or jumping on the player who holds it.

16

## Multiplayer Mode

Battle up to two players for exciting game of speed and stamina.

Setting up a multiplayer game:

1. Connect the gray end of the link cable to player one's GBA and the purple end to player two.
2. Turn both Gameboys on. Select multiplayer, and choose single game or tournament.
3. Choose the number of players and the characters you want to play. Push start, and the game will connect to the other players.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER  
MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™  
GAME LINK™ CABLE.

## Items

Green cheese	stops clock of player who holds it
Gold cheese	shoot player with cheese and run past him to grab it
Gun	makes player invincible
Garbage can	forces player to drop cheese
Red clock	pick this up to slow your clock for a few seconds?
Gray clock	collect this to stop your clock for a few seconds?

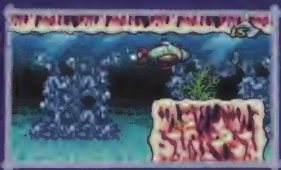


# LEVELS



## Acme Labs

Pinky and Brain start out in ACME lab where they must escape from their cage and find their way out of the laboratory pursue Roofus and Doofus.



## Sink or Swim

Take to the water in a miniature submarine of Brain's design. But things soon take turn for the worse when the sub gets swallowed by a shark!



## Desert Pursuit

Jump into a jeep for some offroad action. Roofus and Doofus swoop in from the sky, so keep your finger on the trigger.



## Jungle Beats

Take a trip through the deep, dark Amazon, as Pinky and Brain pick up the trail of Roofus and Doofus.



## Launch Pad

Break on board a space shuttle for a ride to the satellite. It's a long climb up the launch pad, especially when you're 3 inches tall.



## Satellite

Finally, face to face with Roofus and Doofus. Get back the plan and take over the world!





# NOTES

Handwritten notes on lined paper:

1. The first line is blank.

2. The second line is blank.

3. The third line is blank.

4. The fourth line is blank.

5. The fifth line is blank.

6. The sixth line is blank.

7. The seventh line is blank.

8. The eighth line is blank.

9. The ninth line is blank.

10. The tenth line is blank.

11. The eleventh line is blank.

12. The twelfth line is blank.

13. The thirteenth line is blank.

14. The fourteenth line is blank.

15. The fifteenth line is blank.

16. The sixteenth line is blank.

17. The seventeenth line is blank.

18. The eighteenth line is blank.

19. The nineteenth line is blank.

20. The twentieth line is blank.



# Consumer Information and Precaution

THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

## WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

IF YOU DO NOT FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" NOISES AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.

Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).

Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction).

The supply terminals are not to be short-circuited.

Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.

Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries).

Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.

Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.

Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge.

When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.

Do not dispose of batteries in a fire.

Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium.

Non rechargeable batteries are not to be recharged.

Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.

Do not insert or remove batteries while the power is ON.

GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging.

Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.



## **WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.



## **WARNING – SEIZURE**

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. **STOP PLAYING IMMEDIATELY** and consult a doctor if your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

### **TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:**

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

# MINUS *et* CORTEX



Le coup de maître

## Sommaire

Coup de maître.....	25	Les méchants.....	33
Commencer le jeu.....	26	Le jeu.....	34
Règles.....	28	Multi-joueurs.....	36
Contrôles.....	29	Niveaux.....	38
Grand jeu.....	30	Notes.....	40
Jeux.....	31		
Le cerveau.....	32		





# COUP DE MAÎTRE

MASTER PLAN

① A.

plan est brillant, même si c'est Cortex qui le dit. En maximisant la puissance de son incroyable crâne, lui et Minus vont voler un satellite météo pour contrôler le temps et devenir ainsi maîtres de la terre. Mais Roofus et Doofus, le duo déséquilibré, volent les plans de Cortex pour leur propre intérêt...Naarf !

Leur cage dans le laboratoire Acme jusqu'à la spectaculaire grande station spatiale, Cortex et Minus traverseront la mer pour récupérer les plans volés. Naviguer les mers dans un sous-marin ou traverser le désert en jeep... les véhicules conçoissables ne sont qu'une petite partie de l'aventure ! Sois malin, sois rapide et retrouve les plans ! Si tu échoues, tu devras retourner à ta planche à dessin...

25

$$\frac{EMC^2 \cdot 2.1}{1} = \frac{1}{2} \cdot 2.1^2$$



# COMMENCER LE JEU

Merci d'avoir choisi Minus et Cortex: Le coup de maître™.



1. Assure-toi que ta Nintendo Game Boy Advance™ est éteinte avant d'insérer la console. Ta cartouche pourrait être endommagée si tu l'insères dans une GBA allumée.

26

2. Insère la cartouche de Minus et Cortex: Le coup de maître™ dans le port situé sur le dessus de ta GBA.



PROJECT ZBC-1 Ac



3. Appuie sur le bouton POWER qui se trouve à gauche sur le dessous de ta GBA.

Le logo Nintendo doit apparaître, suivi de l'écran d'introduction de Minus et Cortex: Le coup de maître. Si des problèmes surviennent, répète les étapes 1 et 2.



27



5. Appuie sur START et commence la partie !

$$\begin{array}{r} 6-2A^2 \\ \hline 12A^2 \end{array}$$



# OPTIONS

Appuie sur la manette + vers le haut ou vers le bas pour choisir l'option désirée et vers la droite ou vers la gauche pour la modifier. Appuie sur le bouton B pour sortir du menu des options.

## Nouvelle partie

Commence une nouvelle partie.

## Mot de passe

Entrer un mot de passe pour continuer une partie commencée précédemment. Utilise la manette + pour choisir une fenêtre puis appuie sur le bouton A pour choisir le personnage. Appuie sur START pour entrer le mot de passe. Utilise le bouton B pour sortir de l'écran de mot de passe.

## Multi-joueurs

Commence une partie en multi-joueurs.  
(voir page 14)

## Options

Entrer dans l'écran des options.

## Vies

Choisis le nombre de tentatives que tu désires faire. (1 à 6).

## Continues

Choisis le nombre de "continues" que tu désires avoir (1 à 3).

## Musique de fond

Tester la musique.

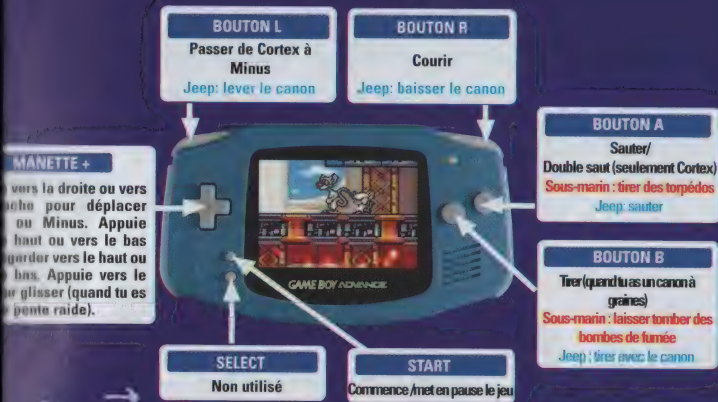
## Bruitages

Tester les bruitages.

## Crédits

Découvre qui a conçu ce jeu !

# CONTROLES



TRAJECTORY

# L'ECRAN DE JEU

Minus

Lettres du personnage

Cortex

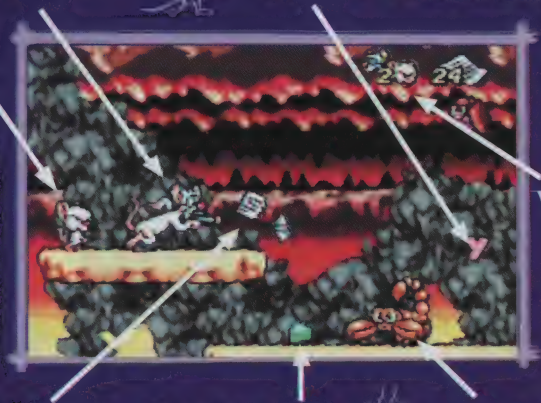
30

Vies

Morceau de plan

Fromage vert

Ennemi



# OBJETS

## Morceau de plan

Morceaux du plan de maître de Cortex. Ramasse les 99 morceaux pour une partie bonus.

## Canon à graines

Bats tes ennemis le plus facilement du monde avec ce canon à graines. Cela te protège aussi contre un coup, mais tu perds alors le canon.

## Chaussure de sport

Enfile ces chaussures pour aller plus vite.

## Vies extra

Tu n'auras jamais trop de tentatives

## Fromage vert

Une gourmandise radioactive qui a des effets inhabituels sur Cortex et Minus

## Lettres du personnage

Ramasse toutes les lettres du nom d'un personnage pour obtenir un bonus.

PINKY

# LES CERVEAUX

## Cortex

Banale souris de laboratoire, il a été transformé génétiquement en un génie fou qui, chaque nuit, comploté pour devenir le maître du monde.



**Capacités spéciales**  
**Double saut.** Appuie de nouveau sur le bouton A pendant un saut normal



**Effet du fromage vert**  
Fait augmenter la taille de la tête de Cortex et lui permet de flotter dans les airs pour un court instant.



## Minus

Le partenaire mal adroit, pas très malin qui aime surtout s'amuser.

**Capacités spéciales**  
**Vitesse.** Minus peut courir vite et sauter très loin.



**Effet du fromage vert**  
Minus devient temporairement invincible et peut casser des murs.



# LES MECHANTS



## Roofus et Doofus

*Sournois et fourbes, ces rats sont les opposés de Cortex et Minus.*

$$\frac{40'}{E} = 2b^2$$

$$\frac{E^3}{2}$$

## Cheeky Monkey

*Le résultat du mauvais travail de Roofus et Doofus. Il est le boss de la plupart des fins de niveaux.*



= up ↑

# LE JEU

Le jeu commence dans les laboratoires ACME quand tu découvres que Roofus et Doofus ont volé le plan de maître de Cortex. Maintenant, c'est une course globale à la domination du monde... mais il y a certaines choses que tu dois d'abord savoir



## Ennemis

Bats les ennemis de l'une des manières suivantes : en sautant sur eux en leur tirant dessus avec le canon à graine (si tu l'as) ou en faisant tomber quand tu descends des pentes en glissant. Certains ennemis ont besoin de plusieurs coups avant d'être battus.

34



## Objets

Il y a des objets à ramasser dans chaque niveau. Ces objets t'aideront à gagner le jeu et à débloquent des bonus. Voir "Objets" (page 9) pour plus de détails.



## Points de contrôle

Touche ces ballons pour activer le point de contrôle. Si tu fais une tentative, tu recommenceras au dernier point de contrôle activé.



## Portes de niveau

Si Cortex ou Minus sont éjectés, et l'autre personnage reste en vie, ils peuvent les regrouper en touchant une porte de niveau.



C-5R<sup>2</sup>



## Battre le Boss

Pour battre Cheeky Monkey, suis les instructions sur l'écran. Mais voici déjà de l'aide pour les combats les plus compliqués.

### SINGE RAPEUR (Niveau requin)

Des icônes des boutons se déplacent dans les airs vers des lumières qui changent de couleur. Quand une icône de bouton croise une lumière verte, appuie sur ce bouton sur la manette +. La séquence ira alors de plus en plus vite. Tu dois aller très vite pour sortir du requin.

### SINGE AUX TAMBOURS (Niveau de la Jungle)

Cheeky Monkey joue avec des tambours sur lesquels il y a des icônes des boutons. Quand il tape sur les tambours, suis son modèle avec la manette +. Attention, après chaque réponse correcte, il ajoute une percussion à son modèle.

# MULTI-JOUEURS



Chaque joueur commence avec 2 minutes sur sa montre. Quand une montre arrive à zéro, le joueur est retiré du jeu. Le dernier joueur restant a gagné. Ramasse le fromage vert et ta montre s'arrêtera tant que tu le garderas. Les autres joueurs peuvent te le voler en tirant ou en sautant sur toi.

## Multi-joueurs

Joue avec deux joueurs pour une partie excitante et rapide.

Choisir le mode multi-joueurs :

1. Connecter le bout gris du câble link sur la GBA du joueur 1 et le bout violet au joueur 2.
2. Allume les 2 Gameboy. Choisis multi-joueurs et choisis mode solo ou mode compétition
3. Choisis le nombre de joueurs et les personnages avec qui tu veux jouer. Appuie sur start, et le jeu se connectera aux autres joueurs.

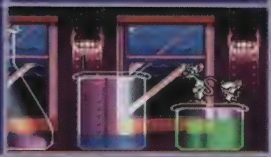


CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Objets	
Fromage vert	Arrête la montre de celui qui le tient
Fromage en or	Tire sur le joueur qui a le fromage vert et cours derrière lui pour l'attraper
Canon	Rend le joueur invincible
Poubelle	Oblige le joueur à lâcher le fromage
Montre rouge	Ramasse-la pour ralentir ta montre pendant quelques secondes
Montre grise	Ramasse-la pour arrêter ta montre pendant quelques secondes

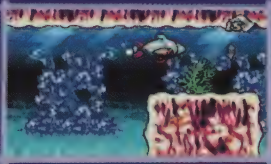


# NIVEAUX



## Laboratoires Acme

Cortex et Minus commencent dans le laboratoire ACME. Ils doivent s'échapper de la cage et trouver la sortie du laboratoire pour poursuivre Roofus et Doofus.



## Coule ou nage

Entre dans l'eau avec un mini sous-marin conçu par Cortex. Mais les choses se compliquent quand le sous-marin est attaqué par un requin !



## Poursuite dans le désert

Saute dans une jeep pour de l'action tout-terrain. Roofus et Doofus attaquent depuis le ciel, alors laisse ton doigt sur la gâchette.



## La jungle

Promène-toi dans l'Amazonie profonde et obscure sur les traces de Roofus et Doofus.



## Fuse de lancement

Monte-toi à bord d'une fusée pour aller lancer le satellite. C'est une longue escalade pour accéder à la fusée. Surtout quand on ne mesure que 10 centimètres.



## Satellite

Enfin le face à face avec Roofus et Doofus. Récupère le plan et deviens le maître du monde !



# Notes



# Informations et précautions d'emploi

AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

## AVERTISSEMENT – Batteries Rechargeables

LE RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE DE LA BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS. EN CAS D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU. NE METTEZ PAS LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

- Utilisez que des piles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
- Ne remplacez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
- Ne connectez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [-] sur borne [-]).
- Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
- Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
- Utilisez que des piles de même type (alcalines).
- Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
- Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
- Éteignez la console (OFF).
- Ne jetez pas les piles au feu.
- Ne laissez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
- Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
- Utilisez pas de piles endommagées.
- Ne touchez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
- RÈGLE GÉNÉRALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
- Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.



## **AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes**

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

## **AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie**

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

# PINKY *und* DER BRAIN



## Ihr größter Plan

### INHALT

Plan.....	45	Die Bösewichte.....	53
Lebarte.....	46	Das Spiel.....	54
Ornen.....	48	Mehrspieler-Modus.....	56
Wurung.....	49	Levels.....	58
Spielbildschirm.....	50	Notizen.....	60
Kte.....	51		
Superhime.....	52		





# DER PLAN

MISTER PLAN  
D.A.

Es ist ein brillanter Plan, den Brain unter Aufbietung aller Kräfte  
des überdimensionierten Gehirns da entwickelt hat. Er und  
Pinky wollen mit einem Wettersatelliten das globale Wetter kon-  
trollieren und so die Weltherrschaft an sich reißen! Aber Roofus  
und Doofus, die beiden böartigen Gegenparts, stehlen Brains  
Plan. Naarf!

45

Den Stationen von Pinky und Brain in diesem actiongeladenen  
Abenteuer zählen die ACME-Labore, eine Weltraumstation und  
ein U-Boot. Natürlich ist auch ein Autorennen in der Wüste mit  
dabei. Sei schnell, geschickt und erobere die Pläne zurück!

$$\frac{EMC^2 - 2 \cdot 1}{1} = \frac{1}{2} \cdot 000$$



# SPIELSTART

Danke, dass du "Pinky und der Brain: Ihr größter Plan!" erworben hast!



Bevor du das Spielmodul in deinen Nintendo Game Boy Advance® (GBA®) steckst, schalte ihn bitte aus. Das Modul kann beschädigt werden, wenn dein GBA® hineinstecken eingeschaltet ist.

2. Stecke das Spielmodul in den Schacht oben auf deinem GBA®.



3. Schalte deinen GBA® ein.

Das Nintendo Logo sollte nun erscheinen, danach der Anfangsbildschirm von "Pinky und der Brain: Ihr größter Plan". Wenn Probleme auftreten, wiederhole bitte die Schritte 1 und 2.



47



5. Drücke START und die wilde Jagd beginnt!

$E = -2A^2$   
 $12A^2$

# OPTIONEN

Drücke Hoch und Runter auf dem Steuerkreuz, um einen Eintrag auszuwählen und Rechts bzw. Links, um ihn zu ändern. Drücke den B-Knopf, um den Optionsschirm zu verlassen.

## Neues Spiel

Startet ein neues Spiel.

## Passcode

Gib ein Passwort ein, um ein altes Spiel fortzusetzen. Wähle mit dem Steuerkreuz ein Fenster aus, dann eine Figur mit dem A-Knopf. Drücke START, um das Passwort einzugeben. Mit dem B-Knopf kannst du den Schirm verlassen.

## Mehrspieler-Modus

Startet ein Mehrspieler-Spiel.  
(siehe Seite 14)

## Optionen

Führt zum Optionsbildschirm.

## Leben

Wähle die Zahl der Leben aus, denen du starten möchtest (1 bis 6).

## Fortsetzung

Wähle die Zahl der Fortsetzungen aus, mit denen du starten möchtest (1 bis 3).

## HGM

Musiktest.

## SFX

Soundtest

## Credits

Hier kannst du sehen, wer die Spiel entwickelt hat!



# STEUERUNG

## L-KNOPF

Schalte zwischen  
Brain und Pinky hin  
und her.

Jeep: Kanone heben

## R-KNOPF

Laufen

Jeep: Kanone heben

## A-KNOPF

Sprung/  
Doppelsprung (nur Brain)

U-Boot: Torpedos abfeuern

Jeep: Sprung

## B-KNOPF

Schießen (mit Pistole)

U-Boot: Nebelbomben

Jeep: Kanone abfeuern

## SELECT

Nicht belegt

## START

Spiel starten/pausieren



Trajectory

# DER SPIELBILDSCHIRM

Pinky

Buchstaben

Brain

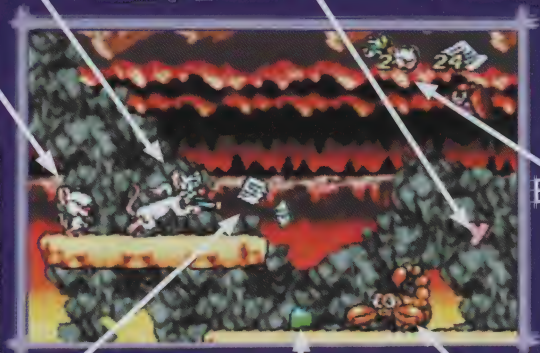
50

Extra

Planseiten

Grüner Käse

Feind



# OBJEKTE

## Planseiten

Einzelne Seiten aus  
Brains Plan. Sammle alle  
99 für einen Bonuslevel.

## Samenpistole



Mit dieser Pistole, die Samen  
verschießt, kannst du deine  
Gegner leicht besiegen. Sie  
hält auch einen Treffer von dir  
ab, allerdings verlierst du die  
Pistole, wenn du getroffen  
wirst.

## Turnschuhe

Mit diesen Schuhen  
bist du noch einmal  
so schnell.



## Extraleben

Man kann nie genug  
Versuche haben...

## Grüner Käse

Ein leicht radioaktiver  
Snack, der ungewöhn-  
liche Wirkungen bei Pinky  
und Brain entfaltet.

## Buchstaben

PINKY

Sammle alle Buchstaben  
des Namens und du erhältst  
einen Bonus.

# DIE SUPERHIRNE

## Brain

Durch geniale Experimente wurde aus einer einfachen Labormaus Brain — das verrückte Genie, das jede Nacht einen anderen Plan erarbeitet, um die Weltherrschaft zu erlangen.



**Besondere Fähigkeit:**  
Doppelsprung. Drücke den A-Knopf während eines normalen Sprunges nochmal.



**Grüner-Käse-Effekt:**  
Brain vergrößert seinen Kopf und kann so kurze Zeit fliegen.



## Pinky

Brains stümperhafter Bruder ist nicht ganz so genialer, aber ein liebenswerter Partner.

**Besondere Fähigkeit:**  
Geschwindigkeit. Pinky kann schnell laufen und weit springen.



**Grüner-Käse-Effekt:**

Pinky wird kurze Zeit unverwundbar und kann durch einige Wände rennen.



# DIE BÖSEWICHTE



## Roofus und Doofus

Verschlagen und böse sind sie, diese Ratten sind Pinky und Brains böse Gegenspieler.

$$40' = 2b^2$$

53

$$\frac{F_0}{2}$$

## Der freche Affe

Er erledigt die Schmutzarbeit für Roofus und Doofus und ist daher ein häufiger Endlevelgegner.



= up ↑

# DAS SPIEL

Das Spiel beginnt in den ACME Laboren, als Brain entdeckt, dass Roofus Doofus seine geheimen Pläne gestohlen haben. Einige Dinge solltest du noch tun, bevor du die Welt erobern gehst:



## Gegner

Es gibt drei Möglichkeiten, deine Gegner auszuschalten: Springe auf sie, triff sie mit der Samenpistole oder rutsch sie auf Steigungen einfach über den Haufen. Einige Gegner musst du mehrfach treffen.



## Objekte

Es gibt die unterschiedlichsten Gegenstände im Spiel, die du sammeln kannst. Details findest du auf Seite 9 unter "Objekte".



## Checkpunkte

Berühre diese Ballons, um einen Checkpunkt zu aktivieren. Wenn du ein Leben verlierst, startest du wieder bei diesem Checkpunkt.



## Bühneneingang

Wenn nur Pinky oder Brain k.o. ist, und der andere der Boss weitermacht, kannst du die beiden an einem Bühneneingang wiedervereinigen.



## Kämpfe mit dem Boss

Hai den meisten Begegnungen mit dem Affen erhältst du Hilfetexte im Spiel. Hier sind noch ein paar Tipps.

### HAPPERAFFE (Hai-Level)

Kimpfsymbole schwimmen zu den bunten Lichtern hin. Wenn ein Symbol ein grünes Licht berührt, drücke schnell den entsprechenden Knopf. So nimmst du dem Hai entkommen. Vorsicht, es wird immer schneller und wärmer.

### TROMMELAFFE (Dschungel-Level)

Auf den Trommeln sind Knopfsymbole. Der Affe trommelt eine bestimmte Folge, die du dann wiederholen musst. Jedes Mal, wenn du richtig liegst, wird die Folge um einen Schlag länger.



# MEHRSPIELER-MODUS



Jeder Spieler hat zu Beginn 2 Minuten auf seiner Uhr. Wenn für einen Spieler die Zeit abgelaufen ist, wird er aus dem Spiel genommen. Der letzte Spieler im Spiel ist der Gewinner. Wenn ein Spieler den grünen Käse hat, bleibt so lange die Uhr für ihn stehen. Die anderen Spieler können ihm den Käse abnehmen, sie ihn mit der Samenpistole beschließen oder ihm auf den Kopf hüpfen.

56

## Mehrspieler-Modus

Teile mit bis zu zwei anderen Spielern ein spannendes Spielerlebnis mit hoher Geschwindigkeit und Aufregung.

Ein Multiplayer-Spiel starten

1. Stecke das graue Ende des Game Link-Kabels in den Gameboy von Spieler eins und das lila Ende in den Gameboy von Spieler zwei..
2. Schalte beide Gameboys an, wähle Multiplayer und den Spieltyp aus.
3. Stelle die Zahl der Spieler und die gewünschten Charaktere ein. Drücke START und das Spiel kann losgehen.

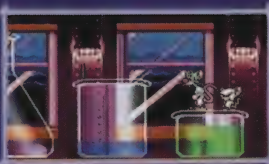


DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

Objekte	
Grüner Käse	Hält die Uhr für den Spieler, der den Käse hat, an.
Goldener Käse	Schieß auf den Spieler mit dem Käse und schnapp ihn dir.
Pistole	Macht den Spieler unverwundbar.
Mullermer	Zwingt den Spieler den Käse fallen zu lassen.
Rote Uhr	Lässt deine Zeit für ein paar Sekunden langsamer laufen.
Braune Uhr	Hält deine Zeit für ein paar Sekunden an.

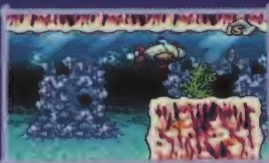


# LEVEL



## ACME Laboratorien

Pinky und Brain starten im ACME. Hier müssen sie zunächst aus dem Labor entkommen und dann einen Weg zum Labor finden.



## Schwimmen oder geschwommen werden

Brain hat ein U-Boot entworfen. Damit die Reise unter Wasser weiter. Leider wird plötzlich ein Hai auf. Äh - unter...



## Wüstenjagd

Schnapp dir einen Jeep und schieß Roofus und Doofus vom Himmel.



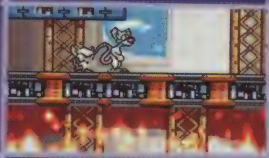
## Dschungelrhythmen

Pinky und Brain nehmen die Verfolgung im tiefen und dunklen Dschungel des Amazonasdeltas wieder auf.



## Antirampe

Fliege an Bord eines Space Shuttles und fliege zum Satelliten. Es ist ein weicher Weg, insbesondere für kleine Mäuse.



59

## Stille

Die größte Herausforderung! Tritt auf und Doofus gegenüber! Schnapp dir den Plan und übernimm die Führerschaft!



10  
12  
11  
3

# Notizen



# Wichtige Informationen und andere wichtige Hinweise

**FÜR ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR DU MIT DEINEM KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!**

## **WARNUNG – Batteriehinweis**

BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND ZUR UNFÄHIGKEIT FÜHREN.

WENN BATTERIESÄURE AUSTRETET, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND AUGEN GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER SONSTIGEN TEILEN IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

Benutze für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht alkalische Batterien ein.

Benutze niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.

Setze die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die richtige Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.

Benutze gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.

Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. gleicher Herstellung.

Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.

Wenn die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten.

Halte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.

Entnommene Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Anträge über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)

Benutze keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien.

Benutze nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.

Wenn die äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!

Benutze keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.

**WICHTIGE INFORMATION:** Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

## **WARNUNG – Überanstrengungshinweis**

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielt.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

## **WARNUNG – Epilepsiehinweis**

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH** das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

### **BEACHT E BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:**

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.



# PINKY 2 CEREBRO



## El golpe maestro

### Índice

El golpe maestro.....	65	Los villanos.....	73
El juego.....	66	El juego.....	74
Cartas.....	68	Modo Multijugador.....	76
Roles.....	69	Niveles.....	78
Cartilla de juego.....	70	Notas.....	80
.....	71		
Manabros.....	72		





# EL PLAN MAESTRO

MISTER PLAN  
DA.

¡Es brillante, aun cuando es Cerebro el que lo dice. Utilizando el poder de su increíble cráneo, ¡él y Pinky quieren crear un satélite para controlar el tiempo y convertirse, así, en señores de la Tierra! Pero Roofus y Doofus, el duo desequilibrado, roban los planos de Cerebro para usarlos en su propio plan... ¡Naarf!

Desde su jaula de los laboratorios Acme hasta la espectacular estación espacial, Pinky y Cerebro cruzarán el planeta para recuperar los planos robados. ¡Surcar los mares con un submarino o atravesar el desierto en jeep... los vehículos dirigibles son ni una pequeña parte de esta fantástica aventura! ¡Sé rápido, sé rápido y recupera los planos! Si fallas, tendrás que usar a tu tablero de dibujo...

$$\frac{1}{Mc^2 - 2y}$$

$$= \frac{1}{2}$$



# INICIO DEL JUEGO

Gracias por haber escogido Pinky y Cerebro: El golpe maestro™.

66



1. Asegúrate de que tu Nintendo Game Boy Advance™ está apagada antes de introducir el cartucho. Tu cartucho podría dañarse si lo introduces estando tu GBA conectada.

2. Introduce el cartucho de Pinky y Cerebro: El golpe maestro™ dentro del puerto situado sobre tu GBA.



3. Aprieta el interruptor de encendido que está situado en la parte inferior izquierda de tu Game Boy Advance.

Después aparecerá entonces el logo de Nintendo, seguido de la pantalla de introducción *Pinky y Doraemon*. Si surge algún problema, repite los pasos 1 y 2.



67



5. ¡Aprieta START y comienza la partida!

# OPCIONES

Presiona el panel de control hacia arriba o hacia abajo para escoger la opción deseada, o hacia la derecha o la izquierda para modificarla. Pulsa el botón B para el menú de opciones.

## Nuevo juego

Comienza una nueva partida.

## Palabra Clave

Introduce una contraseña para continuar una partida ya iniciada.

Utiliza el panel de control para escoger una ventana y luego pulsa el botón A para escoger el personaje. Pulsa START para introducir la contraseña. Utiliza el botón B para salir de la pantalla de contraseña.

## Modo Multijugador

Comienza una partida en modo multi-jugadores.  
(ver página 14)

## Opciones

Entrar en la pantalla de opciones.

## Vidas

Escoge el número de intentos que deseas hacer (de 1 a 6).

## Continues

Escoge el número de "continues" que deseas tener (de 1 a 3).

## Música de fondo

Prueba la música

## Efectos sonoros

Prueba los efectos sonoros

## Créditos

¡Descubre quién ha creado este

# CONTROLES

## BOTÓN L

Pasar de  
Cerebro a Pinky

Jeep: elevar el cañón

## BOTÓN R

Correr

Jeep: bajar el cañón

## BOTÓN A

Saltar/

Doble salto (sólo Cerebro)

Submarino: disparar torpe-  
dos

Jeep: saltar

## BOTÓN B

Disparar (cuando tienes un  
cañón de semillas)

Submarino: disparar  
bombas de humo

Jeep: disparar con el  
cañón

## SELECT

No utilizado

## START

Comenzar /poner en  
pausa el juego.



Trajectory



# LA PANTALLA DE JUEGO

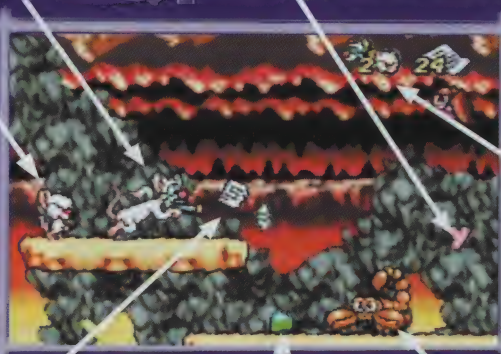
Pinky



Letras del personaje

Cerebro

70



Vi

Trozo del plano

Queso verde



Enemigo

# OBJETOS

## Trozo del plan

Trozo del plan maestro de Cerebro. Recoge los 99 trozos para ganar una partida extra.



## Cañón de semillas

Derrota a tus enemigos muy fácilmente con este cañón de semillas. Te protegerá también contra los golpes, pero entonces perderás el cañón.

## Zapatillas de deporte

Ponte estas zapatillas para ir más rápido.



## Intentos extra

No vas a tener demasiados intentos

## Queso verde

Una exquisitez radioactiva que tiene efectos inusuales en Pinky y Cerebro.

**PINKY**

## Letras del personaje

Recoge todas las letras que forman el nombre de un personaje para obtener un boro.

# LOS CEREBROS

## Cerebro

Ratón común de laboratorio que ha sido transformado genéticamente en un genio loco que cada noche conspira para convertirse en el amo del mundo.



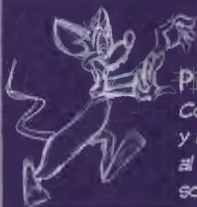
### Capacidades especiales

Doble salto. Pulsa otra vez el botón A mientras efectúas un salto normal



### Efecto del queso verde

Hace aumentar el tamaño de la cabeza de Cerebro y le permite flotar por los aire durante unos instantes.



## Pinky

Compañero patoso y no muy despierto al que le gusta sobretodo divertirse.

### Capacidades especiales

Rapidez. Pinky puede correr velozmente y saltar muy lejos.



### Efecto del queso verde

Temporalmente Pinky es invencible y puede romper los muros.



# LOS VILLANOS



## Roofus y Doofus

*retorcido y desleales, estas ratas son lo contrario de Pinky y Cerebro.*

$$4\frac{9}{10} = 2\frac{1}{2}^2$$

73

$$\frac{E^3}{2}$$

## Cheeky Monkey

*El resultado del mal trabajo de Roofus y Doofus. Él es el jefe de la mayor parte de los fines de nivel.*



$$= 4\uparrow$$

# EL JUEGO

El juego se inicia en los laboratorios ACME cuando descubres que Roofus y Doofus han robado el plan maestro de Cerebro. Ahora empieza una carrera global para llegar a dominar el mundo... pero hay ciertas cosas que debes saber antes:

## Enemigos

Derrota a los enemigos de una de las maneras siguientes: saltando sobre ellos, disparándoles con el cañón de semillas (si es que lo tienes) o haciéndoles caer cuando descienes por la pendiente inclinada. Algunos enemigos necesitan varios golpes antes de ser derrotados.

## Objetos

En cada nivel hay objetos que tienes que recoger. Estos te ayudarán a ganar el juego y a conseguir bonos. Para más detalles consulta "Objetos" (pág. 9)

## Puntos de control

Toca estos balones para activar el punto de control. Si pierdes un intento, volverás a comenzar la partida desde el último punto de control activado.

## Puertas de los niveles

Si uno de los dos, Pinky o Cerebro, están fuera de juego y el otro no, lo puedes recuperar tocando una puerta de nivel.

2G54T<sup>2</sup>



## Derrotar al Jefe

Para derrotar a Cheeky Monkey sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla. Pero aquí ya tienes un poco de ayuda para los combates más complicados.

### MONO RAPEADOR (Nivel tiburón)

Iconos de los botones se desplazan por los aires hacia luces que cambian de color. Cuando un icono de botón se cruza con una luz verde, pulsa este botón del panel de control. La secuencia irá cada vez más deprisa. Tienes que ir muy rápido para salir del tiburón.

### MONO CON TAMBORES (Nivel de la jungla)

Cheeky Monkey toca los tambores sobre los que hay iconos de los botones. Cuando toque el tambor, tienes que pulsar el mismo icono que él en el panel de control. Presta atención porque después de cada acierto, Cheeky Monkey añade un sonido más a su modelo.

# PARTIDA



Cada jugadora empieza con 2 minutos en su reloj. Cuando un reloj llega a cero, el jugador se tiene que retirar del juego. El último jugador restante gana. Recoge el queso verde y tu reloj se parará mientras lo tengas en tu poder. Los otros jugadores te lo pueden robar disparándote o saltando encima tuyo.

76

## Modo Multijugador

Juega con dos jugadores una excitante partida rápida.

Escoge el modo multi-jugadores:

1. Conecta el extremo gris del cable link en la GBA del jugador 1 y el extremo violeta en la del jugador 2.
2. Enciende las 2 Gameboys. Escoge el modo multi-jugadores y escoge entre el modo solo o el modo competición.
3. Selecciona el número de jugadores y los personajes con los que quieres jugar. Pula Start y el juego se conecta con el de los otros jugadores.



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE  
REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE  
GAME BOY ADVANCE™



## Objetos

Queso verde	Detiene el reloj del que lo tiene
Queso de oro	Dispara al jugador que tiene el queso verde y corre detrás de él para atraparlo
Cañón	Hace que el jugador sea invencible
Basura	Obliga al jugador a dejar el queso
Reloj rojo	Recógelo para hacer que tu reloj vaya más lento durante algunos segundos
Reloj gris	Recógelo para detener tu reloj durante algunos segundos

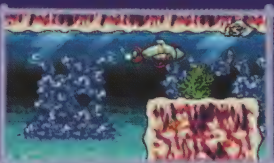


# NIVELES



## Laboratorios Acme

Pinky y Cerebro cominezan en el Laboratorio ACME. Tienen que escaparse de su jaula y encontrar la salida del laboratorio para perseguir a Roofus y Doofus.



## Hundirse o nadar

Entra en el agua con un mini submarino construido por Cerebro. ¡Pero las cosas se complican cuando un tiburón se traga el submarino!



## Persecución en el desierto

Salta al interior de un jeep para la acción todo terreno. Roofus y Doofus atacan desde el cielo, así que deja tu dedo en el gatillo.



## La jungla

Introdúcete en la profunda y oscura Amazonia siguiendo la pista de Roofus y Doofus.



## Base de lanzamiento

Embarca en un cohete para ir al satélite. Es una subida muy larga para llegar al cohete, especialmente cuando uno sólo mide 10 centímetros.



## Satélite

Por fin cara a cara con Roofus y Doofus.  
¡Recupera el plan y conviértete en el amo del mundo!



# Notas



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# CREDITS

Conspiracy Entertainment Corp.

Executive Producer for

*Pinky and the Brain The Master Plan*

Dan Jevons

President

Sirus Ahmadi

VP of Publishing

Peter Bergstrom

Director of Marketing & PR

Vince Matthews

Director of Creative Services

Richard Germinaro

Assistant Graphic Designer

Sandra Vo

Assistant Producer

Christian Campo

Special Thanks

Dave Hoffman

Keith Tanaka

Danny Kolker

Warthog Corp.

Lead Programmer

Tim Coupe

Additional Programming

Andy Whyte

Lead Artist

Brian Flanagan

Artists

Jonathan Web

Richard Heasman

Lead Designer

Stangely Brown

Design

Imran Sawar

Audio Manager

Dean Evans

Audio

Semi Precious

SFX

John Spencer

QA Manager

Tim Welch

**Lead Tester**

Dave Mervik

**Additional Tester**

Ryan Wooldridge

**Producer**

Tim Coupe

**VP Art**

Nick Elms

**VP Design**

Phil Gaskell

**VP Mobile and Handheld**

Tim Coupe

**VP Production**

Tim Heaton

**VP Technology**

Paul Hughes

**SWING! Entertainment Media AG****VP of Development**

Thomas Brockhage

**Producer**

Norbert Wellmeyer

**Int. Publishing Coordinator**

Thorsten Neumann

**Translation**

ELO Interactive GmbH

**Quality Assurance**

Sven Paroniz-Boschian

Torsten Allard

Michael Schievenbusch

**Lead Tester**

Fernando Antunes Duarte

**Warner Brothers Credits****Producer**

Ames Kirshen

**Executive Producer**

Brett Skogen

**Manager**

Scott Johnson

**Marketing Coordinator**

Jim Molinaro

**WB Special Thanks**

Michael Harkavy

Barbara Ritchie

Charles Carney

Allen Helbig

Peter Tumminello

Heidi Behrendt

Jason Ades

# Precauciones e información al consumidor

**¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!**

## **⚠ ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS**

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
  2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
  3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
  4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
  5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
  6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
  7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
  8. No arroje las pilas al fuego.
  9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
  10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
  11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
- NOTA GENERAL:** Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas.  
Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.





## **ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS**

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel.

Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.



## **ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA**

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. **DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

**PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:**

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

**Game Boy Advance Game Pak conforms to:  
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:  
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:  
Game Boy Advance Game Pak getestet volgens:  
Game Boy Advance Game Pak cuple:  
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:  
Game Boy Advance Game Pak oppfyller kraven enligh:  
Game Boy Advance Game Pak oppfyllder kravene til:  
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:  
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:**

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



**Nintendo**

D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.  
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.  
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.  
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.  
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.  
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

**SWING!**

ENTERTAINMENT Media AG

Published by:

SWING! Entertainment Media AG,  
Industriestrasse 8, 41564 Kaarst, Germany



© 2002 WARTHOG



PINKY AND THE BRAIN, characters, names and all  
related indicia are trademarks of and © Warner Bros.  
WBIE LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros.  
(s02)